**Moi Drodzy!**

**Przesyłam kilka zabaw teatralnych. Może ktoś miałby ochotę skorzystać i pośmiać się razem z rodzinką?**

**Dzieci uwielbiają takie zabawy ☺**

**Ta rzecz**

Uczestnicy zabawy siedzą lub stoją w kole. Animator prowadzący (rodzic lub dziecko, jak już pozna zabawę) trzyma w ręce jakiś przedmiot, np. kwiatka. Zadaniem uczestników zabawy jest podawanie sobie tego przedmiotu z rąk do rąk zachowując się odpowiednio do sytuacji o której mówi animator, np. ta rzecz brzydko pachnie, ta rzecz jest bardzo ciężka/gorąca/kłująca itp.

**Zabawa ze sznurkiem**

Animator trzyma krótki sznurek (ok. 20 cm) i prosi uczestników, aby wczuły się tak jakby były tym sznurkiem, np. kiedy animator nim potrząsa –trzęsą się, kiedy sznurek wypada z ręki –padają na ziemię, kiedy animator sznurek podrzuca –podskakują do góry itp.

**Kociołek czarownicy**

Animator mówi dzieciom, że ma różne czarodziejskie mikstury i pyta się dzieci czy mają ochotę sprawdzić ich działanie. Każde dziecko udaje, że trzyma w ręce buteleczkę z magicznym płynem, na znak animatora wszyscy wykonują ruch naśladujący wypicie płynu, a następnie animator mówi jaką magiczną właściwość posiada „wypita” mikstura, a zadaniem uczestników jest przedstawić adekwatne do tego reakcje, np. mikstura miłości, eliksir młodości (zamieniają się w bobasy), zamienianie w ropuchę, mikstura na sen, eliksir śmiechu itp.

**Galeria portretów**

Uczestnicy stoją w jednym rzędzie, animator chodzi przed nimi trzymając w ręce ramę obrazu (może być wykonana z kartonu, tektury) Animator wczuwa się w rolę przewodnika muzeum, który opowiada o zbiorach muzealnych obrazów. Kiedy opisuje jakiś obraz przystawia ramkę do twarzy wybranego dziecka, którego zadaniem jest przedstawić za pomocą mimiki twarzy tytułową postać, o której mówi animator, np. „Dzielny żołnierz”, „Zawstydzona dama”, „Zły pirat”, „Przerażony chłopiec”, „Wściekły chłopiec” itp.

**Balonik** – zabawa oddechowa Animator rękami naśladuje gest nadmuchiwanego balonika, a zadaniem uczestników jest stopniowe nabieranie powietrza, a następnie przy długiej wymowie głoski „s” powolne wypuszczanie powietrza.

**Piesek** – zabawa oddechowa. Uczestnicy stoją w kole z wyciągniętym językiem dotykającym brody, następnie szybkim oddechem naśladują dyszącego pieska.

**Jak powiedziałby to…?**

Animator mówi uczestnikom, że za chwilę będą się wczuwać w różne emocje (np. zmęczenie, złość, obrzydzenie, smutek) lub role (np. krasnoludek, myszka, olbrzym) wypowiadając konkretne zdanie, np. „ryby mają łuski”.

**Maski**

Uczestnicy siedzą w kole, wybrana osoba przykłada obie ręce zasłaniając twarz, następnie opuszcza je na dół zostawiając na swojej twarzy jakąś minę/grymas, następnie ponownie przykłada ręce do twarzy przeciągając je w dół (tak jakby zsuwała maskę) i wykonuje gest rzucenia maski w kierunki innej osoby. Wybrana osoba zakłada niewidzialną maskę, przybiera minę pokazaną przez poprzednika, a następnie po ściągnięciu wymyśla swój grymas, ściąga tę maskę i wysyła do innej osoby.

**Rzeźby**

Uczestnicy poruszają się po sali szybkim krokiem w rytm muzyki. Kiedy muzyka się zatrzyma animator podaje temat, który muszą przedstawić w formie stop-klatki (bezruchu). Przykładowe tematy: „Super bohaterzy”, „Na farmie”, „Zoo”, „W kuchni” itp.

**Rzeźbiarz**

Zabawa w parach – jedna osoba z pary jest rzeźbiarzem, a druga materiałem, z którego powstaje rzeźba (materiał poddaje się ruchom rzeźbiarza). Zadaniem rzeźbiarza jest ułożenie rzeźby w wybrany sposób, a następnie nadanie jej tytułu.

**Ministerstwo głupich kroków**

Jeden z uczestników musi wymyślić dziwny sposób w jaki będzie się poruszać. Następnie wszyscy naśladują wymyślony krok, potem animator wybiera inną osobę.

**Lustra**

Uczestnicy w parach stoją naprzeciwko siebie – jedno z nich jest lustrem, które musi naśladować ruchy osoby stojącej przed nim. Potem następuje zamiana ról.